

MAGIC
The Gathering®



**ЧАС
РАЗРУШЕНИЯ**

Руководство игрока

Механики «Часа Разрушения»

Возвращение Бога-Фараона, о котором не один век с благоговением говорили жители Амонхета, наконец-то свершилось. Но вместо того, чтобы открыть путь в славную загробную жизнь, возвращение дракона принесло с собой лишь хаос и разрушения. В выпуске «Час Разрушения» вас ждут карты, которые позволят вступить в ряды отборной армии нежити Бога-Фараона или же присоединиться к сопротивлению, верному старым богам, и вместе со Стражами попробовать сорвать планы Боласа.

Увековечивание

Способность Увековечивания представлена на существах, которых сочли достойными присоединиться к неуправляемой армии Боласа. Некоторые из них успели пройти пять испытаний — краеугольный камень амонхетского общества до его падения. Других выбрал сам Никол Болас по известным одному ему причинам. Увековечивание позволяет вам изгнать карту существа из кладбища и создать фишку-копию этого существа — за исключением того, что в новой жизни это существо будет 4/4, черным и Зомби в дополнение к своим предыдущим типам. Для каждого существа с Увековечиванием есть своя карта-фишка, демонстрирующая его новый облик в роли нежити. У некоторых из них есть способности, зависящие от силы, так что существа становятся лучше, вырастая до 4/4. Оппонент, вынужденный искать ресурсы на избавление от каждого из ваших существ два раза подряд, в конце концов будет вынужден признать поражение.



Страдание

Воины орды Боласа сулят врагам боль и страдания — особенно те, у которых есть новая одноименная способность. Страдание ставит оппонента в безвыходную ситуацию: он потеряет жизни вне зависимости от того, станет ли блокировать. Кроме того, у некоторых существ со Страданием есть способности, делающие решение о блокировании еще труднее. Добавьте к этому боевые хитрости, помогающие существам со Страданием выжить, и вы можете окончательно лишить соперника хороших вариантов.

Пустыни

Когда пала Хекма — магический барьер, защищавший город Нактамул, — суровые пески пустыни начали наступление на город. Теперь их могущество в вашем распоряжении. У некоторых земель в этом выпуске есть подтип «Пустыня», а у ряда карт есть способности, для которых эти Пустыни важны. Среди Пустынь есть даже пять земель с Циклом, напоминающих о старом пантеоне.



В выпуске «Час Разрушения» показан конец того Амонхета, как мы его знали, но многие способности из выпуска «Амонхет» вернулись: это Последствия, Цикл и Подстегнуть. У некоторых существ подстегивание теперь позволяет активировать отличные способности и получить мощные бонусы ценой пропуска разворота на ход. В вашем распоряжении множество возможностей собрать потрясающие колоды, несущие оппонентам разгром, а вам — триумф. Пора доказать, что вы на самом деле достойны

Десять лучших карт «Часа Разрушения»

Автор: Йен Дюк, ведущий разработчик выпуска «Час Разрушения»

1. Никол Болас, Бог-Фараон

Второе солнце заняло свое место, и древний дракон-planeswalker Никол Болас вернулся на Амонхет. Болас готов сокрушить оппонента, воруя его лучшие карты и лишая ресурсов, нанося огромное количество повреждений или просто истребляя все на своем пути.



2. Час Разрушения

Пламя Боласа способно испепелить даже самых крепких противников. Даже неразрушимые существа и planeswalker-ы не смогут защититься от этого очищающего поля битвы заклинания. Эта карта способна отлично показать себя в контрольных колодах, избавляя сразу от множества угроз.



3. Самут, Испытанная

Смутянка-послушница Самут возвращается — на этот раз в облике planeswalker-a. Ее магия придает сил и скорости вашим существам, наделяя способностью Двойного удара. Самут и сама способна принять участие в битве, убивая врагов. А если ситуация накаляется, она сможет призвать на помощь сильнейших союзников.



4. Разакет, Грязнокровный

Разакет — один из тех, с кем заключила контракт Лилиана Весс, и он хорошо знает, как можно пожертвовать всем ради могущества. Сам Разакет — не просто огромное летающее существо. У него есть способность, позволяющая превращать других существ в необходимые вам для победы карты.



5. Бог-СКАРАБЕЙ

В выпуске «Час Разрушения» вас ждет три новых бога. Бог-Скарабей собирает армию для Никола Боласа и делает он это, воскрешая в виде Зомби 4/4 любое умершее во время партии существо. Если Бог-Скарабей терпит поражение, то он, как и остальные два новых Бога, возвращается к вам в руку, ожидая возможности нанести новый удар.





6. Украшенная Хищница

Украшенная Хищница — представительница цикла редких существ с Увековечиванием, способности которых становятся сильнее, когда они возвращаются в виде 4/4 Зомби.

Способность Двойного удара позволяет вернувшейся из кладбища Украшенной Хищнице каждый ход проносить в атаке 8 повреждений!

7. Последняя Расплата Бонту

Терпя поражение, старые боги Амонхета раскрывают весь свой потенциал до конца. Последняя Расплата Бонту позволяет вам всего за три маны уничтожить все существа, но за это в следующем ходу у вас будет меньше возможностей. Такую мощь стоит использовать только после тщательного планирования, но в правильной ситуации она может произвести сокрушительный эффект.



8. Дюны ШЕФЕТ

В выпуске «Час Разрушения» есть несколько мощных земель-Пустынь, которые можно использовать в самых разных колодах. Попробуйте положить Дюны Шефет в колоду, уменьшую быстро получать много маленьких существ или

9. РАМУНАПСКИЙ ЗЕМЛЕКОП

Способность разыгрывать земли из кладбища — уникальная и мощная. Вы можете использовать эту карту с такими, как Стратегическое Планирование, позволяющее класть дополнительные карты на кладбище. В поздней игре Рамунапский Землекоп позволяет вам максимально эффективно использовать Пустыни, жертвуя их снова и снова. Главное — не забывайте, что этот эффект не позволяет вам разыгрывать больше одной земли в ход.



10. Высшая Воля

Когда в схватке сходятся боги, верх могут взять лишь лучшие стратегические умы. Высшая Воля дает вам возможности, помогающие выйти победителем: отменить важнейшее заклинание оппонента или найти карту, необходимую для триумфа.



Амонхет: истина раскрыта

Город Нактамун — изобильный оазис в пустынном мире Амонхет. За волшебной завесой защищающей город Хекмы бушуют песчаные бури, бродят демоны, а Проклятие Скитальцев превращает мертвецов в неприкаянных мумий, пожирающих живую плоть. Но внутри под защитой пантеона из пяти богов расцвела могучая цивилизация. Жизнь здесь поддерживает сверкающая в лучах солнца река Лукса. Как и Хекма, она стала подарком Бога-Фараона, прежде чем тот надолго покинул мир.

Перед своим уходом Бог-Фараон повелел своим богам испытывать жителей Нактамуна в пяти аспектах достоинства: сплоченности, знаниях, силе, устремленности и рвении. Те, кто пройдет испытания и падет славной смертью, отправляются через ворота в загробную жизнь. Много поколений живые радостно провожали проплывающие через ворота похоронные баржи и верили, что за ними раскинулся чудесный край, где погибшие будут ожидать возвращения Бога-Фараона.

Но эти учения были ложью. Бог-Фараон — не милостивое божество, а древний и жестокий Planeswalker. Он подменил историю и извратил культуру Амонхета, чтобы получить неуправляемую армию из убитых воинов, и после смерти сохранивших свое мастерство при помощи заработанных в испытаниях магических картушей. За воротами в загробную жизнь — лишь бескрайний некрополь, где ждут своего часа тысячи и тысячи достойных мертвецов, закованных в таинственный синий латунь и получивших последний картуш. Армия вековых ждала приказа Бога-Фараона.

И теперь их ожидание подошло к концу. . .





Никол Болас, Бог-Фараон

Древний дракон. Деспот миров. Ломающий разум. И теперь — Бог-Фараон Амонхета. Великий дракон-planeswalker Никол Болас — один из старейших и самых могущественных обитателей Мультивселенной. Он живет уже много тысяч лет и побывал в неисчислимом множестве миров. Он начинал битвы, заканчивал войны, опустошал миры, раскалывал время и победил саму смерть.

Когда Болас стал Planeswalker-ом, обретенное могущество сравняло его с богами — но Никол Болас не был богом одного мира. Он стал богом всей Мультивселенной. Одним прикосновением он мог разрушить чужой разум. Его хохот сотрясал мироздание, а крик был громче раскатов грома. Он подчинял своей воле всякого смертного, что становился у него на пути, и стирал в порошок любые препятствия.

В незапамятные времена Болас правил империей Мадара в мире Доминария. Чтобы подчинить себе пять осколков Алары, он несколько сотен лет манипулировал историей и пророчествами этих миров. Даже среди Planeswalker-ов Боласу не было равных: он вышел победителем из дуэли с Лешраком, Ночным Странником, и победил на Таркире дракона-духа Уджина.

Но пришла беда. Когда Исцеление затянуло грозившие Доминарии временные разломы, отголоски этого события произвели глубочайшие изменения в структуре Мультивселенной, изменив природу искры Planeswalker-ов. От былого могущества Боласа осталась лишь жалкая тень. Он все еще оставался сильнее большинства других обитателей Мультивселенной, но страстно желал вернуть потерянное и отказывался мириться с утратой.

Никол Болас — мастер интриг и темных замыслов. В Амонхете он нашел то, что ему было нужно, и тогда он захватил власть в этом мире, подчинил его богов и изменил их так, чтобы они служили его целям. Он вмешался в историю и верования жителей Амонхета, и те стали поклоняться ему как своему Богу-Фараону. Болас создал в этом мире уклад, обеспечивший его армией отборных неживых бойцов. И теперь он вернулся, чтобы забрать свое — и уничтожить все остальное.



Возвращение Бога-Фараона

Пришло время встретить Бога-Фараона. Как и говорилось в предсказаниях, волшебное второе солнце занимает свое место между рогами на горизонте. Воды Луксы замирают. Все жители Нактамуна собираются у реки — это их последний шанс доказать, что они достойны. Врата в загробную жизнь открываются.

«Когда Второе Солнце окажется меж рогов на горизонте, начнется Час Откровения. За ним придет Час Славы, потом Час Завета, и наконец — Час Вечности».

— «Исчисление Часов»



Час Откровения

Из-за врат в загробную жизнь выплескивается чудовищный поток энергии. Горожане видят, что ждет их на той стороне — бескрайний некрополь. Безжизненные трупы, закованные в непроницаемые синие панцири, заполняют мириады гробниц.

Тонкий ручеек крови вытекает через врата, впадая в воды Луксы. Крови становится все больше, и вскоре она заполняет все водяные артерии города. Нактамунцы замечают в некрополе исполинского крылатого демона, стоящего на колоссальном саркофаге. Земля трясется.

Пораженные горожане спорят о значении того, что увидели. Они поворачиваются к трону Бога-Фараона, но тот остается пустым.

«Истинная мудрость приходит с осознанием, что Час Откровения даст ответ на все вопросы».

— *«Исчисление Часов»*



Час Славы

Кровавый ритуал поднимает из громадных могил некрополя трех чудовищных неведомых богов. Бог-Скорпион выходит из врат в загробную жизнь. Горожане думают, что это испытание. Бог Ронас шагает вперед — он докажет, что достоин.

Бог-Скорпион жестоко убивает Ронаса. Крик умирающего божества разносится над городом, и его безжизненное тело валится на землю. Бог-Скорпион поворачивается к оставшемуся пантеону.

В рядах верных последователей богов начинается паника.

«В Час Славы и богам, и тем, кто еще не прошел испытания, придется доказать Богу-Фараону, что они достойны».

— «Исчисление Часов»



Час Завета

В город врывается второй исполинский бог — Бог-Саранча. Он призывает рой гигантской саранчи, сающейся на завесу Хекмы. Насекомые пожирают защитную магию, открывая Нактамун пустыне и обитающим в ней ужасам.

Поток проклятых мумий, жадных до живой плоти, устремляется в город. По улицам шагают невообразимые чудовища. Песчаные вихри бесчинствуют, разрушая громадные монументы, издревле украшавшие город.

Вера подорвана.

«Когда придет Час Завета, Бог-Фараон разрушит Хекму, ибо нам больше не нужна будет ее защита».

— «Исчисление Часов»



Час Вечности

Третий чудовищный бог стоит во вратах в загробную жизнь. Бог-Скарабей поднимает лазотеповый посох. Некрополь приходит в движение. Как один, забальзамированные тела поднимаются и стоят, ожидая приказаний. Армия вековечных солдат. Каждый из них безупречен. Лучшие среди смертных. Воспитанные богами. Обученные убивать.

Так завершается предательство.

«Когда исчезнут все сомнения, достойные встретят Час Вечности, и наградой им станет место в царстве Бога-Фараона».

— «Исчисление Часов»



Час Разрушения

Нактамун бьется в предсмертной агонии, но остался еще один Час. Про него не говорилось в «Исчислении Часов», потому что он не был предназначен для жителей Амонхета.

Никол Болас призывает Стражей — Лилиану Весс, Джейса Белерена, Чандру Налаар, Гидеона Джуру и Ниссу Ревейн, — вызывая их на бой. Они отвечают на вызов, и начинается яростная схватка. Никол Болас побеждает героев одного за другим, одного за другим он доводит их до предела, ломает и вынуждает бежать из Амонхета.

Триумф дракона завершен.

«Все здесь живет и умирает лишь по моему капризу. В том числе и вы, Стражи».

— Никол Болас



Эпилог

Стражей больше не было, но жители Амонхета и сами были сильны. Как и вековые из армии мертвецов, горожане всю свою жизнь учились у богов. Когда-то они думали, что их величайшее предназначение — доказать, что они достойны славной смерти. Теперь они знают, что это не так. Жизнь стала их единственной целью. Навыки, которым они научились в испытаниях, помогут им выжить. Их сплоченность, знания, сила, устремленность и рвение пригодятся, чтобы дать отпор чудовищам своего проклятого мира и кошмарным тварям, что послал к ним безжалостный дракон-planeswalker Никол Болас.

Самут, Испытанная


Как и многие выжившие, Самут входила в число храбрых послушниц Нактамуна. Ее мастерство в обращении с парными хопешами и невероятная скорость позволили занять место предводительницы снопа Тах. Вместе со своим другом Джеру Самут прошла три первых испытания богов. Но в испытании устремленности в монументе Бонту Самут отказалась забирать жизнь своего собрата по снопу. За то, что она отвергла учение Бога-Фараона и сошла с пути достойных, ее нарекли инакомыслящей и приговорили к заключению в саркофаге, бросив умирать.

Жизнь Самут спасла Чандра, в огненной вспышке освободившая заключенных. Но выбравшись из саркофага, Самут вновь поставила свою жизнь на карту: она должна была попытаться спасти Джеру от славной смерти от руки богини Хазорет. Джеру пришел в ярость, когда Самут помешала ему, но та была твердо убеждена, что в жизни есть нечто большее, чем стремление к смерти.

Когда мир узнал о предательстве Бога-Фараона, Самут лишь укрепила в своих убеждениях и поклялась сражаться за выживание и свободу своего народа. Она была прирожденным лидером, и ее дух и устремленность вдохновляли тех, кто был рядом. Она знала, на что способны жители Нактамуна — она тренировалась с ними и сражалась среди них. Каждый из них был куда сильнее, чем думал сам, и Самут не позволяла им сдаваться.

Они с Джеру вновь стали друзьями и первыми бросились в бой, чтобы спасти богиню Хазорет от жала Бога-Скорпиона. Эта победа стала слабым лучиком надежды на то, что у Амонхета еще осталось будущее. В момент триумфа зажглась искра Самут. Она перенесла ее далеко от разрушенного Амонхета, но сердце Самут плакало по единственному дому, который она знала в своей жизни.



A dramatic illustration of a golden dragon breathing fire over a ruined city at sunset. The dragon is the central focus, breathing a massive plume of fire and lightning. The city below is in ruins, with smoke rising from the debris. The sky is a mix of dark, stormy clouds and bright, golden light from the setting or rising sun.

Лига Magic — это мероприятие, которое
длится четыре недели. Участвуя в нем,
вы можете играть быстрые партии

[Magic.Wizards.com/League](https://www.Magic.Wizards.com/League)

ЧАС РАЗРУШЕНИЯ

Энциклопедия карт

Героический Подвиг 1 ☼



Мгновенное заклинание ↔

Разверните целевое существо. Оно получает +2/+2 до конца хода и может блокировать дополнительное существо в этом ходу.

«В каждом мире есть те, кто бросается опасности навстречу.»
— Пидеон Джурра

004/189 C
HOU • RU • Micaiah Yellandere

Украшенная Хищница 1 ☼



Существо — Кошка ↔

Двойной удар

Увеличение **3** (3**)**, *изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черной Зомби Кошкой 4/4 без мана-стоимости. Увеличивайте только как волшебство.*

007/189 B
HOU • RU • Sławomir Maniak

Ангел Осуждения 2 ☼ ☼



Существо — Ангел ↔

Полет, Бдительность

2 ☼ ☼ *изгоните другое целевое существо. Верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.*

2 ☼ ☼ *подставьте Ангела Осуждения: изгоните другое целевое существо во тех пор, пока Ангел Осуждения не повлечет поле битвы. (Подставленное существо не развивается во время вашего следующего шага развития.)*

003/189 B
HOU • RU • Sławomir Maniak

Ангел Бога-Фараона 3 ☼ ☼ ☼



Существо — Ангел ↔

Полет

Цикл **2** (**2**, *сбросьте эту карту: возьмите карту.*)

Ангелы не обманули. С самого начала они ясно дали понять, что верны лишь Богу-Фараону — и никому другому.

004/189 U
HOU • RU • E. M. Gatz

Авен Неугасимой Надежды 4 ☼ ☼



Существо — Птица Священник ↔

Полет

Когда Авен Неугасимой Надежды выходит на поле битвы, вы получаете 3 жизни.

«Эта буря утихнет. Мы должны верить!»

005/189 C
HOU • RU • James Wyatt

Златогривый Солнечный Конь 3 ☼ ☼ ☼



Существо — Лошадь ↔

Другие Лошади под вашим контролем имеют Неразрушимость.

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу вы получили жизни, создайте одну фишку существа 5/5 белая Лошадь.

«Он — свидетельство тому, что где-то в мире еще остался несовершенный уголок.»
— Джеру, бывший послушник свята Тиха

006/189 B
HOU • RU • Lucas Gekhtman

Неустрашимый Авен



Существо — Птица Воин

Полет

Каждый раз, когда Неустрашимый Авен атакует, разверните целевое существо под вашим контролем.

В разразившемся с величием новых богов хаосе быстрокрылые авены стали проводниками, ожившими последних жителей из развалин Нактамуна.

2/1

007/199 C

HOU • RU

© ZACK STELLA

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Хватка Пустыни



Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Хватка Пустыни выходит на поле битвы, если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, то вы получаете 3 жизни.

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности нельзя активировать.

008/199 U

HOU • RU

© MARK WHITMAN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Сжигающая Мусор Мумия



Существо — Зомби Шакал

Когда Сжигающая Мусор Мумия выходит на поле битвы, изгоните целевую карту из кладбища оппонента.

Оставшись без присматривавших за ними визирей, некоторые умиренные продолжали исполнять свои обязанности с несвергаемым усердием.

2/3

009/199 C

HOU • RU

© GABRIEL STEINZAL

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Джеру, Раскрывший Глаза



Легендарное Существо — Человек Воин

Бдительность

Когда Джеру, Раскрывший Глаза выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту planeswalker-а, показать ее, положить ее в вашу руку, затем переадресовать вашу библиотеку.

Если источник должен нанести повреждения planeswalker-у под вашим контролем, предотвратите 1 на этих повреждениях.

4/3

010/199 R

HOU • RU

© KEIKAN YAMANE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Отречение Джеру



Мгновенное заклинание

Поверните не более двух целевых существ.

Цикл * (*, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

«Мы обещали загробную жизнь, а не это. Самут была права. Бог-Фараон лгал нам.» — Джеру, бывший послушник снапа Тах

011/199 C

HOU • RU

© KEIKAN YAMANE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Усердные Слуги



Существо — Зомби

Разрушались здания, падали монументы. Река текла кровью, а небо плакало дождями слезами. Слуги же молча продолжали трудиться, не обращая внимания на происходящее.

2/5

012/199 C

HOU • RU

© VOLKAN BAGCA

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Поражение Гидеона



Мгновенное заклинание

Изгоните целевое боевое атакующее или блокирующее существо. Если это был planeswalker Гидеон, вы получаете 5 жизней.

«Как должно быть, легко было изображать защитника, когда ты думал, что неуязвим, Гидеон. И как же ты ошибался.» — Никол Болаз

013/199 U

HOU • RU

© KEIKAN YAMANE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Служительница Бога-Фараона



Существо — Человек Чародей

Каждый раз, когда вы разыгрываете спелое, черное или красное заклинание, вы получаете 1 жизнь.

«Это — последние испытания! Возрадуйтесь, ибо Бог-Фараон распростер над нами крылья!»

0/4

014/199 C

HOU • RU

© BOBBIEN I. DELVIGNE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Час Откровения



Волшебство

Разыгрывание Часа Откровения стоит на 3 меньше, если на поле битвы есть не менее десяти не являющихся землями перманентов. Уничтожьте все перманенты, не являющиеся землями.

В первые мгновения врата в загробную жизнь распахнулись, и люди распростерлись ниц, ослепшие светом Бога-Фараона.

015/199 R

HOU • RU

© HANSON HOWARD

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Верховная Мумия 1 ☠

Существо — Зомби ↔

Каждый раз, когда другой Зомби выходит на поле битвы под вашим контролем, Верховная Мумия получает +1/+1 до конца хода.

«Пожоже, что у некоторых мумий появилась собственная иерархия.»
— Элех, визирь бальзамирования

018/199 C
HOU • RU ☞ Ivoii Hanaaz ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/2

Мстительница Окетры 1 ☠

Существо — Человек Воин ↔

Вы можете подстегнуть Мстительницу Окетры в момент ее атаки. Когда вы это делаете, предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены ей в этом ходу. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)*

«Сирена Окетры служит мне котлом, а ее любовь — щитом.»

017/199 C
HOU • RU ☞ Anthony Rialmano ™ & © 2017 Wizards of the Coast

3/1

Последняя Милость Окетры 1 ☠

Вопшебство ↔

Ваше количество жизней становится равным вашему начальному количеству жизней. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.

До самого конца все, что делала Окетра, она делала ради других.

018/199 R
HOU • RU ☞ Bonnavo Eason ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Ошеломляющее Великолепие 6 ☠

Чары — Аура Проклятие ↔

Зачаровать игрока

Существа под контролем зачарованного игрока теряют все способности и имеют базовую силу и выносливость 1/1.

Зачарованный игрок не может активировать способности, не являющиеся мана-способностями или способностями верности.

017/199 R
HOU • RU ☞ Viscardo Waigt ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Песчаный Удар 2 ☠

Мгновенное заклинание ↔

Песчаный Удар наносит 5 повреждений целевому атакующему или блокирующему существу.

Пески Амонхета могут быть и благословением, и проклятием. Все зависит от того, в какую сторону дует ветер.

020/199 C
HOU • RU ☞ Stea McInnon ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Спасительная Милость 1 ☠

Чары — Аура ↔

Мгн

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Спасительная Милость выходит на поле битвы, все повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу вам и перманентам под вашим контролем, наносится вместо этого зачарованному существу.

Зачарованное существо получает +0/+3.

021/199 R
HOU • RU ☞ McCall Kenner ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Торжественность 2 ☠

Чары ↔

Игроки не могут получать жетоны.

Жетоны не могут быть положены на артефакты, существа, чары или земли.

Явление Бога-Фараона ознаменовало собой предательство и богов, и смертных.

022/199 R
HOU • RU ☞ Gato Onalima ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Одинокий Верблюд 2 ☠

Существо — Верблюд ↔

Одинокий Верблюд имеет Цепь жизни, пока вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни. *(Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)*

Негостеприимность пустыни не значит необитаемость.

023/199 C
HOU • RU ☞ Adam Miller ™ & © 2017 Wizards of the Coast

3/2

Непреклонная Стражница 3 ☠

Существо — Человек Священник ↔

Бдительность

Уверовечивание ☠☠☠ (☠☠☠, изгоняете эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Человеческим Священником 4/4 без манной стоимости. Уверовечивайте только как вопшебство.)

024/199 C
HOU • RU ☞ Kaiti Koppen ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/3

Служительница Сплоченности

Существо — Человек Воин

☛, подстегните Служительницу Сплоченности: создайте одну фишку существа 1/1 Белый Воин с Бительностью. (Победите существо на разворачивающемся во время вашего следующего шага разворота.)

Когда разыгралась катастрофа, героические деяния стали почти обидностью, а обычные воины стали героями.

2/2

026/199 U
HOU • RU • NAHA WINTERS

Войтельница Солнечных Кнутов

Существо — Человек Чародей

☛

Когда Войтельница Солнечных Кнутов выходит на поле битвы, вы получаете количество жизней, равное ее силе.

Ускользчивание — ☛☛☛, сбросьте карту; (2☛☛, сбросьте карту, изложите эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Человеком Чародей 4/4 без магии стойкости. Ускользчивайте только как волшебство.)

2/3

026/199 U
HOU • RU • JOJO NEHAZ

Непривычная Тактика

Волшебство

Пепелное существо получает +3/+3 и Полет до конца хода.

Каждый раз, когда Зомби выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить ☛. Если вы это делаете, верните Непривычную Тактику из вашего кладбища в вашу руку.

027/199 U
HOU • RU • BOON ELLIX

Визирь Верной

Существо — Человек Священник

☛

Вы можете подстегнуть Визиря Верной в момент его атаке. (Он не развернется до вашего следующего шага разворота.)

Каждый раз, когда вы подстегиваете существо, поверните целевое существо под контролем оппонента.

Превзойден числом, но не умением.

3/2

028/199 U
HOU • RU • RYAN ALEXANDER LEE

Воздушный Проводник

Существо — Дрейк

☛

Полет

Каждый раз, когда Воздушный Проводник атакует, другое целевое атакующее существо получает Полет до конца хода.

«Кефитет научил нас превращать препятствия в преимущества».

— Непом, визирь Кефитета

2/2

029/199 C
HOU • RU • SORANEN SHANTUENEN

Авен, Охотница в Тростниках

Существо — Птица Воин

☛

Миг

Полет

«С авескомными мы можем справиться, лишь применяя неизвестную им тактику и неуловимые или стили боя».

2/3

020/199 C
HOU • RU • SCOTT MURPHY

Поборница Разума

Существо — Нага Чародей

☛

Когда Поборница Разума выходит на поле битвы, вы можете взять количество карт, равное ее силе. Если вы это делаете, сбросьте две карты.

Ускользчивание 5♦♦♦ (5♦♦♦, изложите эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Нага Чародей 4/4 без магии стойкости. Ускользчивайте только как волшебство.)

2/1

031/199 R
HOU • RU • EREN ANTONICH

Противостоящий Ветер

Мгновенное заклинание

☛

Отмените целевое заклинание, если только контролирующей его игрок не заплатит ☛ за каждую карту на вашем кладбище.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

Векочешие Давным-давно с совершенстве освоили все приемы, которым учат во время испытаний.

032/199 C
HOU • RU • TATEA INOUMI

Искусная Уцелевшая

Существо — Человек Воин

☛

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, Искусная Уцелевшая получает +1/+0 до конца хода и не может быть заблокирована в этом ходу.

Послушники, прошедшие Испытание Знания, научились смотреть на все как на части одной большой головоломки.

1/3

033/199 C
HOU • RU • ZORAN BOJAN

Вековечный Суровой Правды

Существо — Зомби Священник

Страдание 2 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 2 жизни.)
Каждый раз, когда Вековечный Суровой Правды атакует и не заблокирован, возьмите карту.
«Если создание вековечное было планом Боласа для этого мира, то какой у него план для вековечных?»
— Джейс Берсерк

034/199 U
HOU • RU IZZY

1/3

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Износ Разума

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока
В начале каждого заключительного шага зачарованный игрок кладет X верхних карт своей библиотеки на свое кладбище, где X — количество карт, попавших откуда-либо на то кладбище в этом ходу.
Самые тугие узлы рвутся первыми.

035/199 R
HOU • RU RIAN ALEXANDER LEE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Час Вечности

Волшебство

Игнорите X целевых карт существ из вашего кладбища. За каждую игнорную вашим образом карту создайте фишку, являющуюся копией той карты, но при этом являющуюся черным Зомби 4/4.
В зарытой жизни наградой достойным становится вековечная служба.

036/199 R (Получено заклинанием 4/5)
HOU • RU TYLER TACOSON

1/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Воображаемые Угрозы

Мгновенное заклинание

Существа под контролем целевого оппонента атакует в этом ходу, если могут. Во время следующего шага разворота того игрока существа под его контролем не разворачиваются.
Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)
Лилана всегда знала, что иллюзии Джейса обязательно присоидутся.

037/199 U
HOU • RU MICHAEL YELLENTZ

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Поражение Джейса

Мгновенное заклинание

Отмените целевое синее заклинание.
Если это было заклинание planeswalker-а Джейса, предскажите 2.
«От тебя я надеялся на большее, Джейс. Но ожидал именно этого».
— Никол Болас

038/199 U
HOU • RU BRYAN YAMER

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Последнее Слово Кефнега

Волшебство

Получите контроль над целевым артефактом, существом или чарам. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.
В свои последние мгновения Кефнег попытка к умам окружающих, отчаянно стремясь найти логику во всепоглощающем хаосе.

039/199 R
HOU • RU CLINT STABLEY

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Ловкая Ограничительница

Существо — Птица Чародей

Миг
Полет
Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)
Когда вы совершаете цикл Ловкой Ограничительницы, отмените целевую активируемую или сбрасывающую способность не под вашим контролем.

040/199 R
HOU • RU SARAH SUTTY

3/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Зловещий Сфинкс

Существо — Сфинкс

Полет
Каждый раз, когда вы совершите Цикл или сбрасываете карту, целевое существо под контролем оппонента получает -2/-0 до конца хода.
Сфинксы заговорили лишь тогда, когда Второе Солнце заняло свое место на небе. Они шептали завораживающую историю, но их никто не слушал.

041/199 U
HOU • RU LARS GRANT-WEST

4/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Испытанная Воительница

Существо — Человек Воин

Ускочивание 4 (4, игнорите эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся копией, при этом являющуюся черным Зомби Непокором Воином 4/4 без маня-стоимости. Ускочивайте только как волшебство.)
«Не стоит заставлять славу ждать».

042/199 R
HOU • RU CLINT STABLEY

1/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Личина Загадок (1)

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, вы можете заставить Личину Загадок стать существом 3/3 Сфинкс с Полетом в дополнение к ее другим типам до конца хода.

☞ : предскажите 1.

044/199 U
HOU • RU • STEVE ABLE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Провидица Последнего Дня (2)

Существо — Нага Священник

☠, ☞, сбросьте карту: целевая игрок кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

«Истина? Она все время была у нас перед глазами. Пророчество в Часах, как мы его понимаем, — это ложь.»

1/4

044/199 C
HOU • RU • SARA WINTER

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Извилистая Воительница (2)

Существо — Нага Воин

☠: Извилистая Воительница получает +1/-1 до конца хода.

Ускользчивание — ☞☠☠, сбросьте карту. (☞☠☠, сбросьте карту, измените эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, иллюстрированную ее копией, но при этом являющуюся черной Зовби Нагой Воином 4/4 без мини-статистки. Ускользчивайте только как волшебство.)

2/2

045/199 U
HOU • RU • STEVEN WILSON

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Вековечная Заклинательница (1)

Существо — Зомби Нага Чародей

Искусность (Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)

Страдание 2 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 2 жизни.)

«Когда-то это были наши братья и сестры.»
—Эта, бывшая послушница школы Рен

2/1

046/199 C
HOU • RU • JASON FIZEK

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Стратегическое Планирование (1)

Волшебство

Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище.

«Волос передал этот мир по своему образу. У него здесь преимущество. Мы должны действовать осторожно.»
— Джейс Белерен

047/199 C
HOU • RU • MATT STEWART

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Полосатый Речной Змей (6)

Существо — Змей

Порочустойчивость (Это существо не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)

Цикл ☠ (☠, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

Обитатели реки Луса беснуются в ее кровавых водах.

5/5

048/199 C
HOU • RU • CRAIG S. SPELAK

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Высшая Воля (2)

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Отмените целевое заклинание, если только контролирующей его игрок не заплатит ☞.
- Посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке.

049/199 U
HOU • RU • ALAYA DIXON

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Разум Роя (6)

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, вы можете скопировать то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

«Бесчисленные дети Боса-Саранин без устали похищали последние остатки защиты города.»

050/199 R
HOU • RU • DANIEL ERDMAN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Трагический Урок (2)

Мгновенное заклинание

Возьмите две карты. Затем сбросьте карту, если только вы не вернете землю под вашим контролем в руку ее владельца.

«Поседователи Кефрита отчаянно пытались найти в его предсмертных словах послондню загадку, но слышали лишь хрипящее поблуживое бои.»

051/199 C
HOU • RU • JONATHAN MITCHELL

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Унеи, Владыка Крисфинсов

Легендарное Существо — Сфинкс

Полет

Разыгрываемые вами заклинания Сфинксов стоят на 2 меньше.

Каждый раз, когда Унеи, Владыка Крисфинсов или другой Сфинкс выходит на поле битвы под вашим контролем, покажите четыре верхние карты вашей библиотеки. Оппонент денит те карты на две стоки. Показывте одну сточку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

052/199 M
HOU - RU - Адам Малкак

4/4

Неутолимая Жажда

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Неутолимая Жажда выходит на поле битвы, если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, поверните зачарованное существо.

Зачарованное существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

053/199 C
HOU - RU - Нелси Уилсон

3

Отозвать

Мгновенное заклинание

Верните целевое существо в руку его владельца.

Особые послунниками умения сохраняются в картахухах, так что вековичне мастерак владеют своими любимыми боевыми стилями.

054/199 C
HOU - RU - Нелси Уилсон

3

Визирь Умашенных

Существо — Человек Священник

Когда Визирь Умашенных выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту существа с Увеличением или Бальзамированием, положить ту карту на ваше кладбище, затем перегазовать вашу библиотеку.

Каждый раз, когда вы активируете способность Увеличения или Бальзамирования, возьмите карту.

055/199 U
HOU - RU - Виктор Аламат Менгез

2/4

Проклятая Орда

Существо — Зомби

1 ☠: целевой атакующий Зомби получает Неразрушимость до конца хода. (Повреждения и эффекты с указанием уничтожает не уничтожают его. Однако если его выносливость равна 0 или меньше, он отправляется на кладбище своего владельца.)

056/199 U
HOU - RU - Виктор Аламат Менгез

3/3

Вековечная Амаг

Существо — Зомби Крокодил Демон

Страдание 3 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, зачищенный игрок теряет 3 жизни.)

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, положит один жетон -1/-1 на Вековечную Амаг.

Каждый раз, когда Вековечная Амаг наносит боевые повреждения игроку, удалите с нее все жетоны -1/-1.

057/199 M
HOU - RU - Макс Витек

5/5

Демон Апокалипсиса

Существо — Демон

Полет

Сила и выносливость Демона Апокалипсиса равны количеству карт на вашем кладбище.

В начале вашего шага поддержали поверните Демона Апокалипсиса, если только вы не пожертвуете другое существо.

058/199 R
HOU - RU - Поттс Лазарус

/

Мучительница Гибельного Кнута

Существо — Человек Воин

Когда Мучительница Гибельного Кнута выходит на поле битвы, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо.

☠, пожертвуйте Мучительницу Гибельного Кнута: уничтожьте целевое существо, на котором есть жетон -1/-1.

«Если я умру, то умру не одна.»

059/199 R
HOU - RU - Скотт Мэрни

2/2

Последняя Расплата Бонту

Вошество

Уничтожьте все существа. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.

До последнего мига Бонту хотела лишь быть первой из подданных Бога-Фараона.

060/199 R
HOU - RU - Виктор Аламат Менгез

3

Падальный Крикун 3

Существо — Зомби Птица

Попет
Изгнанные вернулись домой, чтобы свить гнезда.

3/1

061/199 C
 HOU • RU — Tomasz Rzesutski

Погбель 2

Волшебство

Выберите одно —

- Целевой оппонент изгоняет существо под своим контролем.
- Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Изгоните ту карту.

«Это место исчерпало свою пользу».
 — Никол Болас

062/199 U
 HOU • RU — Давид Завоски

Похититель Грез 2

Существо — Человек Чародей

Угроза
 Каждый раз, когда Похититель Грез наносит боевые повреждения игроку, тот игрок сбрасывает такое же количество карт.

Ускоряющие 4 (4, 4, 4, 4) *Изложите эту карту из вашего кладбища, создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черной. Зомби Человеческий Чародей 4/4 без маны стоимости. Ускоряющие только как волшебство.*

1/2

063/199 R
 HOU • RU — Юлиан Спир

Жуткая Уцелевшая 2

Существо — Минотавр Воин

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, Жуткая Уцелевшая получает +2/+0 до конца хода.

Ей не нужны карты. Она не стремится к зловольной жизни. Для нее — лишь радость от удачного удара и растущая груда убитых врагов под ногами.

2/3

064/199 C
 HOU • RU — Сиз МакКиннон

Час Славы 3

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо. Если то существо было Богом, контролирувавший его игрок показывает свою руку и изгоняет из нее все карты с тем же именем, что у того существа.

Богам испытаний тоже представлялась возможность доказать, что они достойны.

065/199 R
 HOU • RU — Дэвид Уинтер

Вековечный Хенра 1

Существо — Зомби Шакал Воин

Страдание 1 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, взаимодействующий игрок теряет 1 жизнь.)

Много лет мумии-служители трудились в рудниках, добывая лазомет. Появление естественных проходов свет на истинное предназначение священного минерала.

2/2

066/199 C
 HOU • RU — Томаш Рzesutski

Смертоносное Жало 2

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разгрызания Смертоносного Жала положите один жетон -1/-1 на существо под вашим контролем.

Уничтожьте целевое существо.

Когда-то послушники думали, что не может быть судьбы хуже, чем поражение. Они быстро отказались от этой мысли.

067/199 C
 HOU • RU — Райан Янко

Поражение Лилианы 3

Волшебство

Уничтожьте целевое черное существо или черного planeswalker-а. Если тот перманент был planeswalker-ом Лилианой, контролирувавший его игрок теряет 3 жизни.

«Все магуство, что ты собрала для себя, Лилиан, я могу отнять».
 — Никол Болас

068/199 U
 HOU • RU — Джейн Янко

Ковыляющий Гилловзерь 3

Существо — Зомби Зверь

Цикл (♣, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

По Нахтамуну разбрелись мертвецы самых разных форм и размеров.

4/2

069/199 C
 HOU • RU — Иэнн А. Эндрю

Бесчувствующий Костедробитель 



Существо — Зомби Минотавр 

Бесчувствующий Костедробитель не может блокировать, если только под вашим контролем нет другого Зомби.

После разрушения Хеммы бродячие мертвецы, которых влекло в Накмаму, смогли наконец попасть в город — чтобы сразиться со с землей.

070/199 C
HOU - RU  Виктор Афанасьев

3/3

Безжалостный Вековечный 



Существо — Зомби Священник 

Страдание 2 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 2 жизни.)

  Сбросьте карту. Безжалостный Вековечный получит +2/+2 до конца хода.

«Здесь мой труд завершен. Жители этого мира исполнили все, что от них требовалось» — Никол Боас

071/199 U
HOU - RU  Мария Коллва

2/2

Стонущая Стена 



Существо — Зомби Стена 

Защитник

Цикл  (Сбросьте эту карту; возьмите карту.)

До того, как появились монументы, истинная и даже сам Накмаму, Боас истребил всех взрослых обитателей этого мира, чтобы передать его по своему замыслу.

072/199 C
HOU - RU  Игорь Лавочкин

0/5

Разакет, Грязнокровный 



Легендарное Существо — Демон 

Полет. Пробивной удар

Заплатите 2 жизни, пожертвуйте другое существо: найдите в вашей библиотеке карту и положите ту карту в вашу руку. Затем перекладываете вашу библиотеку.

Пыльные наставники не то, чтобы отпраздновать в Амонке. Им нужно было сразиться с демонами — одним из оставшихся дух, с которыми связывали ее узы долга.

073/199 H
HOU - RU  Сергей Балаш

8/8

Ритуал Разакета 



Волшебство 

Найдите в вашей библиотеке карту и положите ту карту в вашу руку. Затем перекладываете вашу библиотеку.

Цикл  (Сбросьте эту карту; возьмите карту.)

«Кровавый ритуал завершен. Приближается конец».

074/199 U
HOU - RU  Илья

1/1

Крыса с Развалин 



Существо — Крыса 

Смертельное касание

Когда Крыса с Развалин умирает, игнорируйте карту из кладбища оппонента.

Из каждого темного уголка раздавался глухой скрежет зубов, звонящих костей.

075/199 C
HOU - RU  Светлана Шитт

1/1

Крадущий Души 



Существо — Ужас 

Цепь жизни (Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)

Позови на помощь — и он может ответить.

076/199 C
HOU - RU  Эзрен Спен

3/4

Пытка Огненным Градом 



Волшебство 

Повторите следующий процесс X раз. Каждый оппонент теряет 3 жизни, если только тот игрок не пожертвует не являющийся землей перманент или не сбросит карту.

«Ваш Бог-Фараон вернулся».

077/199 R
HOU - RU  Давидович Дмитрий

1/1

Пытка Скарабеями 



Чары — Аура Проклятие 

Зачаровать игрока

В начале шага поддержки зачарованного игрока тот игрок теряет 3 жизни, если только не пожертвует не являющийся землей перманент или не сбросит карту.

Словно ковром разворачиваясь перед своим богом, из некрополя хлынули скарабеи.

078/199 U
HOU - RU  Евгений Л. Опшане

1/1

Пытка Отравой 



Мгновенное заклинание 

Положите три жетона -1/-1 на целевое существо. Контролирующий его игрок теряет 3 жизни, если только не пожертвует другой не являющийся землей перманент или не сбросит карту.

Жало Бога-Скорпиона несет в себе яд, отравляющий кровь, кости и душу.

078/199 C
HOU • RU  

Жестокое Проявление 



Существо — Ужас 

Жестокое Проявление получает +1/+0 за каждую карту с Циклом на вашем кладбище.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

Знаки перекручивались и извивались, изрыгая темную, мстительную магию.

080/199 U
HOU • RU  

0/4

Без Слабости 



Мгновенное заклинание 

Целевое существо под вашим контролем получает Неразрушимость до конца хода.

(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожат его. Однако если его выносливость равна 0 или меньше, оно отправляется на кладбище своего владельца.)

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

081/199 C
HOU • RU  

Изуродованный Верблюд 



Существо — Зомби Верблюд 

Когда Изуродованный Верблюд умирает, если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыня, то целевой игрок сбрасывает карту.

Идеально приспособленный к дороге через пустыню в жизни, после смерти он несет пустыню с собой.

082/199 C
HOU • RU  

2/1

Истирание 



Мгновенное заклинание 

Выберите одно —

- Истирание наносит 3 повреждения целевому существу.
- Уничтожьте целевой артефакт.

Пустыня — прожорливая тварь, поглощающая и плоть, и камни.

083/199 U
HOU • RU  

Пляска Клинков 



Мгновенное заклинание 

Положите один жетон -1/-1 на целевое существо. Пляска Клинков наносит 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.

Самут пробивала себе путь через вражеские орды, выкрикивая имена тех из своего спота, кто погиб, и тех, кого она еще надеялась спасти.

084/199 C
HOU • RU  

Миногавр Горящего Кулака 



Существо — Миногавр Чародей 

Первый удар

1  сбросьте карту: Миногавр Горящего Кулака получает +2/+0 до конца хода.

«Заробной жизни нет. Ни для меня, ни для тебя. Так что подумай хорошенько, прежде чем стывать у меня на пути.»

085/199 U
HOU • RU  

2/1

Поражение Чандры 



Мгновенное заклинание 

Поражение Чандры наносит 5 повреждений целевому красному существу или красному planeswalker-у. Если тот перманент — planeswalker Чандра, то вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

«Озон? Это твой единственный трюк, Чандра?»

— Никол Болас

086/199 U
HOU • RU  

Утроба Хаоса 



Существо — Геллион 

Когда Утроба Хаоса выходит на поле битвы, она наносит 3 повреждения каждому другому существу.

Пищевая цепочка не заканчивается на несчастьных вурмах.

087/199 R
HOU • RU  

6/6



Час Разрушения 3 2

Волшебство

Все существа теряют Неразрушимость до конца хода. Час Разрушения наносит 5 повреждений каждому существу и каждому не являющемуся боласом planeswalker-у.

«Все здесь живет и умирает лишь по моему желанию. В том числе и вы, Стражи».
— Никол Болас

037/199 R **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Domokh** **Wizards of the Coast**

Неминуемая Гибель 2 2

Чары

Неминуемая Гибель выходит на поле битвы с одним жетоном погибши на ней.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с конвертированной мана-стоимостью, равной количеству жетонов погибши на Неминуемой Гибели, Неминуемая Гибель наносит такое же количество повреждений целевому существу или игроку.

Здесь положите на Неминуемую Гибель один жетон погибши.

038/199 R **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Daniel Lelngelven** **Wizards of the Coast**

Струя Пламени 5 2

Волшебство

Струя Пламени наносит 6 повреждений целевому оппоненту.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

«Когда весь мир сошел с ума, важно найти что-то, на что ты сможешь положиться».

039/199 U **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Kuznetsov** **Wizards of the Coast**

Хенра-Поедищик 2 2

Существо — Шакал Воин

Угроза

Вы можете поагресивать Хенра-Поедищика в момент его атаки. Когда вы это делаете, он получает +2/+0 до конца хода. (Подступенное существо не разыгрывается во время вашего следующего шага разворота.)

«Завтрашний день не наступит, поэтому можно не сдерживаться».

2/3

100/199 C **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Eric** **Wizards of the Coast**

Вспыхнувшая Ярость 2 2

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+0 и Первый удар до конца хода.

Минутар глядел на надвигающегося на него векового — воплощение смертного мастерства, каким он стремился стать сам.

101/199 C **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Eric** **Wizards of the Coast**

Магмарот 3 2

Существо — Элементаль

В начале вашего шага поддержки положите один жетон -1/-1 на Магмарота.

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, удалите один жетон -1/-1 с Магмарота.

Песок в стекло, а плоть в металл — вот знаки, которыми отмечены его владения.

5/5

102/199 U **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Eric** **Wizards of the Coast**

Вековечная Мангитора 3 2 2

Существо — Зомби Мангитора

Страдание 3 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 3 жизни.)

Вековечная Мангитора атакует в каждом бою, если может.

Большую часть вековечных составляли посланники, прошедшие испытание, но у Боласа были планы и на других обитателей Амонкети.

5/4

103/199 U **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Eric** **Wizards of the Coast**

Нехсб, Вековечный 3 2 2

Легендарное Существо — Зомби Минотавр Воин

Страдание 3 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 3 жизни.)

В начале вашей главной фазы после бою добавьте в ваше хранилище маны за каждую 1 жизнь, потерянную вашими оппонентами в этом ходу.

«Вот так выглядит слава».
— Никол Болас

4/6

104/199 R **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Eric** **Wizards of the Coast**

Открыть Огонь 2 2

Мгновенное заклинание

Открыть Огонь наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

Некоторые лучники хенра украшают стрелы своими характерными тиритами.

105/199 C **Planeswalker 5.5**
HOU • RU • **Yakov Eric** **Wizards of the Coast**

Вскрывающий Удар 2 2

Волшебство

Вскрывающий Удар наносит 5 повреждений целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

«Решить нашу судьбу не дано ни фальшивому Богу-Фараону, ни его ползучим тварям.»
— Самут, бывшая послушница сына Тих

104/199 C
HOU • RU • EWIG PECKHAM

Песчаный Душитель 3 2

Существо — Зверь

Когда Песчаный Душитель выходит на поле битвы, если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, то вы можете заставить Песчаного Душителя нанести 3 повреждения целевому существу.

Обрушивая на жертву фонтаны песка, он заглушает ее, душит, а заодно и делает нежне ее мясо.

3/3

107/199 U
HOU • RU • ALBON MILLER

Шипастый Молох 2 2

Существо — Ящер

Искусность (Каждый раз, когда вы разкрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)

Пока Шипастый Молох атакует, он имеет Первый удар.

Те, кто сбегал из рушащегося города, попали во владения его востлчивых соседей.

2/2

108/199 C
HOU • RU • JAMES PARK

Вековечный Пламени 3 2

Существо — Зомби Шакал Священник

Страдание 4 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 4 жизни.)

Каждый раз, когда Вековечный Пламени атакует и не заблокирован, вы можете разгрзнуть карту мгновенного заклинания или волшебства из вашей руки без уплаты ее мана-стоимости.

1/4

101/199 B
HOU • RU • MICHAEL VILLENDE

Засада 2 1

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +1/+0 до конца хода. Оно наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу под контролем оппонента.

«Я всю жизнь провел, учась у хищников. Подсмотрел у них кое-какие приемы.»

110/199 C
HOU • RU • RAY WALKER

Под Песками 2 1

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы повернутой, затем перегайте эту библиотеку.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

Глубоко закопанный и прелющенный, шепот природы все же доносился до Ниссы.

111/199 C
HOU • RU • MICHAEL VILLENDE

Жалящие Лучники 3 1

Существо — Шакал Лучник

Бдительность, Захват

— Помни, брат: глаза всегда самые уязвимые.

— Я никогда не забываю об этом.

4/4

112/199 C
HOU • RU • BEAM SIZ

Приверженец Силы 2 1

Существо — Нага Чародей

4 : целевое существо получает +2/+2 до конца хода.

Когда Ронас пал, в его последователей влились новые силы — последний дар от бога, которого они считали неукротимым.

3/2

113/199 U
HOU • RU • YOUNG-HAO HAN

Гадательница по Дюнам 2 1

Существо — Нага Священник

1, поверните неповернутую Пустыню под вашим контролем: вы получаете 1 жизнь.

Когда-то пустыня была краем нескончаемого ужаса. Теперь же, когда нал бурой Навтатуму, она стала последним убежищем для его жителей.

2/3

114/199 U
HOU • RU • MAO YAN

Одичавшая Охотница 



Существо — Кошка 

Когда Одичавшая Охотница умирает, возьмите карту.

Кошкам, многие из которых были верными спутниками горжана, теперь приходится выживать самостоятельно.

115/199 C
HOU • RU  Ben Woittek  © 2017 Wizards of the Coast

1/3

Плещеносая Сандвалла 



Существо — Ящер 

1  **Плещеносая Сандвалла** получает +2/+2 до конца хода. Активируйте эту способность только один раз за ход.

Она греется на солнце, забравшись на груды останков от монумента Ронаса каменей, — от них до сих пор исходит поток скрытой энергии.

116/199 C
HOU • RU  Zeevon Chen  © 2017 Wizards of the Coast

1/1

Дар Силы 



Мгновенное заклинание 

Целевое существо получает +3/+3 и Захват до конца хода.

«Есть ли более верное доказательство истинности уроков Ронаса?»

117/199 C
HOU • RU  Kieran Yanner  © 2017 Wizards of the Coast

1/1

Нага-Налегчица 



Существо — Нага Воин 

Она уверена, что мощный яд в ее драпках свалит врага, прежде чем он успеет добраться до нее.

118/199 C
HOU • RU  Filip Brubaker  © 2017 Wizards of the Coast

3/3

Хранительница Надежды 



Существо — Человек Друид 

1   **разверните** целевую землю.

1   **подстегните** Хранительницу Надежды: разверните две целевые земли. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

Нашлись те, кто отказался покинуть разрушенные дома, поклявшись любой ценой отстроить их заново.

119/199 C
HOU • RU  Michael Villeneuve  © 2017 Wizards of the Coast

2/2

Час Завета 



Волшебство 

Найдите в вашей библиотеке не более двух карт земель, положите их на поле битвы повернутыми, затем перекутите вашу библиотеку. Затем, если вы контролируете не менее трех Пустынь, создайте две фишки существа 2/2 черной Зомби.

Когда Хесма пала и город остался без ее защиты, пустыня начала наступление.

120/199 R
HOU • RU  Robert Costantini 3/5  David D. Bo  © 2017 Wizards of the Coast

1/1

Жизнь Продолжается 



Мгновенное заклинание 

Вы получаете 4 жизни. Если в этом ходу умерло существо, вы получаете 8 жизни вместо этого.

«Если ты веришь, что Бог-Фарон тебя испытывает, то покажи, чего ты стоишь, бросившись в бой вместе со мной. Если же ты думаешь, что он предил нас, то присоединяйся к нам и сражайся за свое будущее!»

— Самет, бывшая послушница снапа Тах

121/199 C
HOU • RU  Valerik  © 2017 Wizards of the Coast

1/1

Величественный Мириарх 



Существо — Химера 

Сила и выносливость Величественного Мириарха равны удвоенному количеству существ под вашим контролем.

В начале каждого боя, если вы контролируете существо с Полетом, Величественный Мириарх получает Повет до конца хода. То же самое относится к Бдительности, Двойному удару, Захвату, Неразрушимости, Первому удару, Поручеобновости, Проливному удару, Смертельному касанию, Угрозе, Ускорению и Цепи жизни.

122/199 H
HOU • RU  Randy Kolarik  © 2017 Wizards of the Coast

4/4

Поражение Ниссы 



Волшебство 

Уничтожьте целевой(ые, ого) Лес, зеленые чары или зеленого planeswalker-а. Если тот перманент был planeswalker-ом Ниссой, возьмите карту.

«Душа этого мира похибна, Нисса, и я с радостью убил бы ее еще раз».

— Никол Болах

123/199 U
HOU • RU  Kieran Yanner  © 2017 Wizards of the Coast

1/1

Жрец Оазиса 3

Существо — Нага Друид

☼: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.
 ☼: подстегните Жреца Оазиса: добавьте две маны любого цвета в ваше хранилище маны. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)
 «Это станет концом, только если мы сами это допустим.»

124/199 C
 HOU • RU • Илья Швац

2/4

Преодоление 3

Волшебство

Существа под вашим контролем получают +2/+2 и Пробивной удар до конца хода.
 «Вперед! Пока горизонт не падет нам в руки!»
 — Хемзек, колесничий

125/199 U
 HOU • RU • Святослав Завалин

2/2

Владыка Прайда 2

Существо — Кошка

Владыка Прайда получает +1/+1 за каждую другую Кошку под вашим контролем.
 * ☼: подстегните Владыку Прайда: создайте две фишки существа 1/1 белая Кошка с Цепью жизни. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

126/199 R
 HOU • RU • Иван Тит

2/2

Жук с Каменоломни 4

Существо — Насекомое

Когда Жук с Каменоломни выходит на поле битвы, вы можете вернуть целевую карту земли из вашего кладбища на поле битвы.
 «Развалины прошлого становятся плодородной почвой для будущего».
 — Сокар, бывшая послушница снапа Неф

127/199 U
 HOU • RU • Макс Вилан

4/5

Неистовый Бегемот 4

Существо — Бегемот

Пробивной удар
 Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)
 «Уважение зарабатывается поступками — ну, или способностью перекусить врага пополам».
 — Сана, бывшая послушница снапа Ан

128/199 C
 HOU • RU • Авадон Миллер

5/6

Рамунапский Землекоп 2

Существо — Нага Священник

Вы можете разгрызывать карты земель из вашего кладбища.
 «Когда-то мир не ограничивался Настамумом. Он был намного, намного больше».

129/199 R
 HOU • RU • Макс Вилан

2/3

Рамунапская Гидра 3

Существо — Змея Гидра

Бдительность, Захват, Пробивной удар
 Рамунапская Гидра получает +1/+1, пока вы контролируете Пустыню.
 Рамунапская Гидра получает +1/+1, пока у вас на кладбище есть карта Пустыни.

130/199 R
 HOU • RU • Макс Вилан

3/3

Выносливый Хенра 4

Существо — Шакал Чародей

Когда Выносливый Хенра выходит на поле битвы, вы можете дать целевому существу +X/+X до конца хода, где X — значение силы Выносливого Хенра.
 Ускоривание 4 (4, изложите эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черной Змеей Шакалов Чародем 4/4 без мана-стоимости. Ускоривание только как волшебство.)

131/199 R
 HOU • RU • Штеффен Вейзер

2/2

Последний Бой Ронаса 3

Волшебство

Создайте фишку существа 5/4 зеленая Змея. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.
 Ронас продолжает сражаться до последнего вдоха — и после.

132/199 R
 HOU • RU • Виндила Нилсон

2/2

Поборница Ронаса 1 2

Существо — Человек Воин

Вы можете подстегнуть Поборницу Ронаса в момент ее атаки. Когда вы это делаете, она получает +1/+1 до конца хода и не может быть заблокирована существами с силой 2 или меньше в этом ходу. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)*

«Отстой в спорку».

2/2

133/199 C
HOU • RU • Иван Селс

Обходной Нага 2 2

Существо — Нага Воин

Пока вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, Обходной Нага получает +1/+0 и имеет Пробивной удар.

«Те, кто принимают суровую землю, а не сражаются с ней, получают мощнейшего союзника».

— Нисса Ревелл

3/2

134/199 C
HOU • RU • Виктор Адам Мингез

Громыхающий Вурм 5 3 4

Существо — Вурм

Пробивной удар

Когда Громыхающий Вурм выходит на поле битвы, перекадите 3, затем покажите верхнюю карту вашей библиотeki. Вы получаете количество жизни, равное конвертированной мане-стоимости той карты.

«Теперь монумент Ронаса принадлежит вурмам. Ницте убежище в другом месте».

— Арун, вицарь Азерита

7/7

135/199 U
HOU • RU • Глеб Волкован

Упорный Охотник 2 2 2

Существо — Крокодил

Пока на каком-либо существе есть жетон -1/-1, Упорный Охотник имеет Бдительность и Смертельное касание.

Привыкшие питаться мертвечиной крокодилы из Сватерных Земель с готовностью отреагируют в Накхаму поохотиться на свежую добычу.

4/4

136/199 U
HOU • RU • Зигмон Свен

Выпустить Зверинец 2 2 2

Волшебство

Найдите в вашей библиотекe до X карт существ с разными именами, конвертированная мане-стоимость каждой из которых равна X, покажите их, положите в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

Когда монумент Ронаса был разрушен, его коллекция оказалась на улицах города.

137/199 M
HOU • RU • Сион Доменик

Тварь Кровавой Воды 1 1 2

Существо — Элементаль

Полет

Искусность (Каждый раз, когда вы разворачиваете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)

Когда Тварь Кровавой Воды выходит на поле битвы, вы можете положить целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища на верх вашей библиотeki.

2/2

138/199 U
HOU • RU • Виктор Тетов

Бог-Саранча 4 2

Легендарное Существо — Бог

Полет

Каждый раз, когда вы берете карту, создайте одну фишку существа 1/1 синего и красного Наскомом с Полетом и Ускорением.

2 2 2 — возьмите карту, затем сбросьте карту.

Когда Бог-Саранча умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

4/4

139/199 M
HOU • RU • Лейс Лаламбо

Никол Болас, Бог-Фараон 4 4 2

Planeswalker — Болас

+2 — целевой оппонент кладет карты с верха своей библиотeki до тех пор, пока не останется ни одна из них. До конца хода вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мане-стоимости.

+1 — каждый оппонент кладет две карты на своей руке.

-1 — Никол Болас, Бог-Фараон наносит "повреждение целевому оппоненту или целевому существу под контролем оппонента.

-12 — целевой оппонент не являющийся землей перемещает под контроль вашего оппонента.

7

140/199 M
HOU • RU • Барондо Швалло

Паук Обелисков 1 2 2

Существо — Паук

Захват

Каждый раз, когда Паук Обелисков наносит боевые повреждения существу, положите один жетон -1/-1 на то существо.

Каждый раз, когда вы кладете один или несколько жетонов -1/-1 на существо, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

1/4

141/199 U
HOU • RU • Юв Тана

Решительные Уцелевшие 



Существо — Человек Воин 

Вы можете подстегнуть Решительных Уцелевших в момент их атаки. (Они не развернутся во время вашего следующего шага разворота.)
Каждый раз, когда вы подстегнете существо, Решительные Уцелевшие нанесут 1 повреждение каждому оппоненту, а вы получаете 1 жизнь.
«Мы больше не спим. Ступай жать в другое место.»

142/199 U
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

3/3

Речной Удод 



Существо — Птица 

Полет
3 ♣ ♣ : вы получаете 2 жизни и берете карту.
«Какая жестокость: дать столь печальный голос такому яркому созданию».
— Сана, бывшая послушница спота Ан

143/199 U
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

1/3

Самут, Испытанная 



Planeswalker — Самут 

1 ♣ : не более одного целевого существа получает Двойной удар до конца хода.
2 ♣ ♣ : Самут, Испытанная наносит 2 повреждения, разделение по вашему выбору между одним или двумя целевыми существами и (или) игроками.
7 ♣ : найдите в вашей библиотеке не более двух карт существа в (или) planeswalkers; положите их на поле битвы, затем переутрите вашу библиотеку.

144/199 M
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

4

Бог-Скарабей 



Легендарное Существо — Бог 

В начале вашего шага поддержки каждый оппонент торчит X жетон, а вы перекашиваете X, где X — количество Зомби под вашим контролем.
2 ♣ ♣ : положите целевую карту существа из кладбища. Создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби 4/4.
Когда Бог-Скарабей умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

144/199 M
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

5/5

Бог-Скорпион 



Легендарное Существо — Бог 

Каждый раз, когда существо с жетоном -1/-1 на нем умирает, возьмите карту.
1 ♣ ♣ : положите один жетон -1/-1 на другое целевое существо.
Когда Бог-Скорпион умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

144/199 M
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

6/5

Выпугавшаяся Мумия 



Существо — Зомби 

1 ♣ : целевой атакующий Зомби получает Цепь жизни до конца хода.
1 ♣ : целевой атакующий Зомби получает Смертельное касание до конца хода.
«Мы больше их не контролируем».
— Элех, визирь балзамирования

144/199 M
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

2/3

Ферма 



Мгновенное заклинание 

Уинтожьте целевое атакующее или блокирующее существо.

Возвращает эту карту, затем сбрасывает две карты.

Ваше Бремя
После этого заклинания вы можете атаковать или блокировать этого существа. Затем сбрасывает две карты.

Базар 

143/199 U
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

2/0

Обречь 



Мгновенное заклинание 

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца.

Ваше Бремя
После этого заклинания вы можете атаковать или блокировать этого существа. Затем сбрасывает две карты.

На Забвение 

143/199 U
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

4/0

Притязания 



Волшебство 

Верните целевую карту существа с конвертированной маной стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы.

Ваше Бремя
После этого заклинания вы можете атаковать или блокировать этого существа. Затем сбрасывает две карты.

На Самут 

145/199 U
HOU • RU •  © 2017 Wizards of the Coast

1/0

Борьба

Мгновенное заклинание

Борьба наносит целевому существу повреждение, равное количеству земель под вашим контролем.

Каждый игрок вставляет карту по мере возможности.

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

За Выживание

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

151/199 U
HOU • RU • ESK DESKAMPF

Обращение

Волшебство

До конца хода целевое существо получает Пробивной удар и $+X/+X$, где X — количество земель под вашим контролем.

Противоположные (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Изменение не более двух целевых существ, которые находятся в игре, в каждом походе. Превращение в другое существо.

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

К Авторитета

152/199 U
HOU • RU • JASON BAINVILLE

Оставить

Мгновенное заклинание

Верните любое количество целевых перманентов, владельцем которых вы являетесь, в вашу руку.

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Свой эффект количества карт, затем волшебство столько же карт.

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Планка

151/199 R
HOU • RU • DAN SCOTT

Причина

Волшебство

Предскажите 3.

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Каждый игрок вставляет карту по мере возможности.

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Ветить

154/199 R
HOU • RU • DAVEN

Истереть

Волшебство

Положите один жетон -1/-1 на каждое из не более двух целевых существ.

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Изменение не более двух целевых существ, которые находятся в игре, в каждом походе. Превращение в другое существо.

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

В Пирах

155/199 R
HOU • RU • TOBIAS RASS

Отказаться

Мгновенное заклинание

Отказаться наносит контролирующему целевое заклинание игроку повреждение, равное конверсионной мана-стоимости того заклинания.

Свой эффект целевых карт, затем волшебство столько же карт.

Мгновенное заклинание

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Свой эффект целевых карт, затем волшебство столько же карт.

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Соривать

152/199 R
HOU • RU • YONAS GIL

Доведенные

Волшебство

До конца хода существа под вашим контролем получают Пробивной удар и способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту».

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Каждый игрок вставляет карту по мере возможности.

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

До Огня

157/199 R
HOU • RU • WERON NISSON

Брошенный Саркофаг

Артефакт

Вы можете разыгрывать не являющиеся землянки карты с Циклом из вашего кладбища.

Если карта с Циклом должна откуда-либо являться на ваше кладбище, и ее Цикл не был использован, изгоните ее вместо этого.

Износные инакомыслие давно были мертвы, но наконец-то они смогли отомстить за себя.

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Артефакт

158/199 R
HOU • RU • DAVEN

Крюк Осуждения

Артефакт

1, ♣, изгоните целевую карту из кладбища.

1, изгоните Крюк Осуждения; изгоните все карты из всех кладбищ.

Ангелы Бога-Фараона отобраны у бывших послушников картуши, а с ними — их укрепляющую магию.

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Волшебство

Последствия (Противоположные эффекты заклинаний, Замки заклинаний и т.д.)

Артефакт

159/199 U
HOU • RU • BEN MAZE

Кинжал Достойных 2



Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0 и имеет Страдание 1. (Каждый раз, когда оно становится заблокированным, защищаясь истратит 1 жизнь.)
 Снарядить 2 (2: прикрываете целевое существо под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.)

160/199 U
 HOU • RU — TOMMY ARNOLO

Дар Бога-Фараона 7



Артефакт

В начале боя во время вашего хода вы можете изгнать карту существа из вашего кладбища. Если вы это делаете, создайте фишку, являющуюся копией той карты, но при этом являющуюся черным Зомби 4/4. Она получает Ускорение до конца хода.

161/199 R
 HOU • RU — TITUS LINTNER

Могильная Мерзость 3



Артефакт Существо — Ужас

Каждый раз, когда Могильная Мерзость атакует, изгоните целевую карту из кладбища защищающегося игрока.
 Забавно, что эти статуи были поставлены в предупреждение.

3/1

162/199 C
 HOU • RU — IAN KATZMAN

Пустотелый 5



Артефакт Существо — Гolem

Размывание Пустотелого стоит на 2 меньше за каждую карту, которую вы сбросили или Цикл которой использовали в этом ходу.
 Цикл 2 (2: сбросьте эту карту; возьмите карту.)
 Он — воплощение стремления, вечно бродящий по пустыне в поисках того, что когда-то десило его идеям.

4/4

163/199 R
 HOU • RU — ANTHONY RILWING

Маналит 3



Артефакт

☛: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.
 «Пусть заробная жизнь, город и даже сам Бог-Фараон оказались одним большим обманом. Принимайте, на которых стоят наши боги, остаются верными».
 — Джеру, бывший послушник сна Тах

164/199 C
 HOU • RU — BILLY YEE

Зеркало Миражей 3



Артефакт

2: Зеркало Миражей становится копией целевого артефакта, существа, чар или земли до конца хода.
 В большинстве зеркал можно увидеть свое отражение. И лишь в некоторых — свои возможности.

165/199 R
 HOU • RU — CHRIS STRAINING

Пирамида Заката 2



Артефакт

Пирамида Заката выходит на поле битвы с тремя жетонами кирпичика на ней.
 2, ☛, удалите один жетон кирпичика с Пирамиды Заката; возьмите карту.
 2, ☛: предскажите 1.
 Дестателния на постройку. Часы на разрушение.

166/199 U
 HOU • RU — NIKOS DE RO

Амулет Путешественника 1



Артефакт

1, пожертвуйте Амулет Путешественника: найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, покажите ее и положите в вашу руку. Затем перетасуйте вашу библиотеку.
 «Зачем скитаться в поисках нового дома, когда путь проложен перед каждым?»
 — Патамуни, бывший послушник сна Неф

167/199 C
 HOU • RU — MIKAO NIZEN

Стена Забытых Фараонов 2



Артефакт Существо — Стена

Защитник
 ☛: Стена Забытых Фараонов наносит 1 повреждение целевому игроку.
 Активируйте эту способность, только если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни.

0/4

168/199 C
 HOU • RU — IAN KATZMAN

Склеп Вековечных



Земля

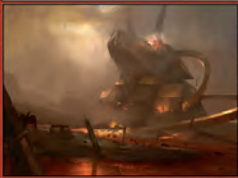
Когда Склеп Вековечных выходит на поле битвы, вы получаете 1 жизнь.

☞: добавьте ☙ в ваше хранилище маны.
1, ☞: добавьте ♣, ♠ или ♠ в ваше хранилище маны.

Мертвые приходили достойными. Они продолжали существовать — вековечными.

169/199 U
HOU • RU TITUS LENTER

Пустыня Пылкой



Земля — Пустыня

Пустыня Пылкой выходит на поле битвы повернутой.

☞: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

Цикл 1 ♠ (1 ♠, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

170/199 C
HOU • RU TITUS LENTER

Пустыня Прославленной



Земля — Пустыня

Пустыня Прославленной выходит на поле битвы повернутой.

☞: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

Цикл 1 ♠ (1 ♠, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

171/199 C
HOU • RU TONAS DE RO

Пустыня Неукротимого



Земля — Пустыня

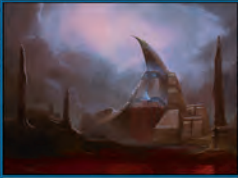
Пустыня Неукротимого выходит на поле битвы повернутой.

☞: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

Цикл 1 ♠ (1 ♠, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

172/199 C
HOU • RU JAMES PLUCK

Пустыня Всеведущего



Земля — Пустыня

Пустыня Всеведущего выходит на поле битвы повернутой.

☞: добавьте ♣ в ваше хранилище маны.

Цикл 1 ♣ (1 ♣, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

173/199 C
HOU • RU SVETLANA CROK

Пустыня Верной



Земля — Пустыня

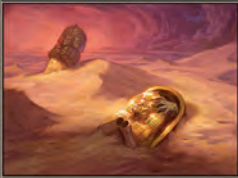
Пустыня Верной выходит на поле битвы повернутой.

☞: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

Цикл 1 ♠ (1 ♠, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

174/199 C
HOU • RU JAMES PLUCK

Дюны Мертвецов



Земля — Пустыня

☞: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

Когда Дюны Мертвецов попадают с поля битвы на кладбище, создайте одну фишку существа 2/2 черной Зомби.

Проклятие Скитальцев существовало на Амолхете задолго до Никола Боласа. Он просто поставил его себе на службу.

175/199 U
HOU • RU E. M. GOTT

Бескрайние Пески



Земля — Пустыня

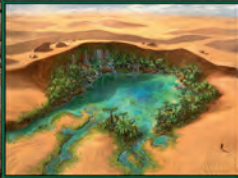
☞: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

2, ☞: изгоните целевое существо под вашим контролем.

4, ☞: пожертвуйте Бескрайние Пески: верните каждую карту существа, изгнанную Бескрайними Песками, на поле битвы под контролем ее владельца.

176/199 R
HOU • RU JONAS BEALLEY

Оазис Хашеп



Земля — Пустыня

☞: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

☞, заплатите 1 жизнь: добавьте ♠ в ваше хранилище маны.

1 ♠ ♠, ☞, пожертвуйте Пустыню: целевое существо получает +3/+3 до конца хода. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

177/199 U
HOU • RU TONAS DE RO







Карты с номерами 200 и больше не появляются в бустерах. Эти встречающиеся только в колодах Planeswalker-ов карты и обычные «двойные земли» легальны в турнирах всех форматов, в которые входит выпуск «Час Разрушения».



Водоушевление Ниссы

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке и на вашем кладбище карту с именем Лес, карту с именем Сплетенное из Коловещ Чудине и карту с именем Нисса, Маг Порождения. Покажите те карты, положите их в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

204/199 R
HOU • RU © 2017 Wizards of the Coast

Лесной Ручей

Земля

Лесной Ручей выходит на поле битвы повернутым.

• добавьте или в ваше хранилище маны.

«Власть Боласа над этим миром не может быть абсолютной. Оглянись вокруг».
— Нисса Ревейн

204/199 C
HOU • RU © 2017 Wizards of the Coast

Никол Болас, Обманщик 5

Planeswalker — Болас

+3 : каждый оппонент теряет 3 жизни, если только игрок не пожертвует не инициализируя земельный перманент или не сбросит карту.

-3 : уничтожьте целевое существо. Возьмите карту.

-11 : Никол Болас, Обманщик наносит 7 повреждений каждому оппоненту. Вы берете семь карт.

205/199 M
HOU • RU © 2017 Wizards of the Coast

Оса Горькой Погибели

Существо — Насекомое Ужас

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание плансвалера Боласа, вы можете повертывать Осу Горькой Погибели. Если вы это делаете, уничтожьте целевое существо.

Когда Второе Солнце заняло свое окончательное положение на небе, священное жужжание крыльев возвестило о возвращении Николо Боласа».

206/199 O
HOU • RU © 2017 Wizards of the Coast

Фанатик Бога-Фараона

Существо — Минотавр Лучник

4 : Фанатик Бога-Фараона наносит 2 повреждения целевому оппоненту.

Самые преданные слуги Бога-Фараона дали обет следовать его примеру».

207/199 C
HOU • RU © 2017 Wizards of the Coast

Лик Боласа

Артефакт

Когда Лик Боласа выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Никол Болас, Обманщик, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

• добавьте или в ваше хранилище маны.

208/199 R
HOU • RU © 2017 Wizards of the Coast

Пепельные Пустоши

Земля

Пепельные Пустоши выходит на поле битвы повернутым.

• добавьте или в ваше хранилище маны.

«Стем, что принадлежит мне, я поступаю, как мне вздумается. А мне принадлежит все».
— Никол Болас

209/199 C
HOU • RU © 2017 Wizards of the Coast

© Wizards of the Coast LLC, 2017 г. PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Bechtel 31, 2800 Delémont, CH. Официальный представитель: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Все товарные знаки, включая имена и отличительный облик персонажей, символ Planeswalker и символы WUBRCCT, являются собственностью Wizards в США и других странах. Патент США № RЕ 37957. Сохраните данные нашей компании на случай необходимости 300C135600001 EN

Призовите волю Бога-Фараона

Ритуалы Амонхета можно найти в бустерах, но встречаются они крайне редко. У этих карт особое фольгированное покрытие и уникальная рамка и символ выпуска. Карты с 1 по 30 встречаются в бустерах выпуска «Амонхет», и среди них есть пантеон из пяти богов, правивших Амонхетом в отсутствие Бога-Фараона. Карты с 31 по 54 встречаются в бустерах выпуска «Час Разрушения». Они символизируют всю непостижимую мощь божественного гнева Бога-Фараона, своей темной магией призывающего кошмарных чудовищ в ничего не подозревающий мир.



- o 31 Armageddon
- o 32 Capsize
- o 33 Forbid
- o 34 Omniscience
- o 35 Opposition
- o 36 Sunder
- o 37 Threads of Disloyalty
- o 38 Avatar of Woe
- o 39 Damnation
- o 40 Desolation Angel
- o 41 Diabolic Edict
- o 42 Doomsday
- o 43 No Mercy
- o 44 Slaughter Pact
- o 45 Thoughtseize
- o 46 Blood Moon
- o 47 Boil
- o 48 Shatterstorm
- o 49 Through the Breach
- o 50 Choke
- o 51 The Locust God
- o 52 Lord of Extinction
- o 53 The Scarab God
- o 54 The Scorpion God

ИСПЫТАЙТЕ СВОЮ КОЛОДУ В ИГРЕ С ДРУЗЬЯМИ

A photograph of a man and a woman sitting at a black table in a store, playing Magic: The Gathering. The man is on the right, wearing glasses and a blue shirt, looking at his cards. The woman is on the left, wearing a green vest, also looking at her cards. The background shows shelves filled with Magic: The Gathering products. The text 'FRIDAY NIGHT MAGIC' is overlaid at the bottom of the image.

**FRIDAY NIGHT
MAGIC**

[Wizards.com/FNM](https://www.wizards.com/FNM)

[#MTGFNM](https://twitter.com/MTGFNM)